UNIVERSITI TEKNOLOGI MARA

PIONEERING EDUCATIONAL PERSPECTIVES

Series 2025

THE World University Rankings 2023 TOP 1501+
TOP 128 UI GreenMetric
MDEC Premier Digital Tech Institution
THE IMPACT RANKINGS 2022 TOP 101-200
MyRA

PIONEERING EDUCATIONAL PERSPECTIVES

Series 2025

Chief Editors:
Nur Alyani binti Khairol Anuar
Muhammad Irfan bin Mokhtar

Editors:
Aqeela binti Ahmad Kamiri
Hawa Syamsina binti Md Supie
Nurul Nadiah binti Rasdi
Qistina Azra binti Mohani
Siti Aishah binti Taib
Nurul Hijah binti Jasman
Siti Mariam binti Mohammad Iliyas

Published by:
Academy of Language Studies, Universiti Teknologi MARA
Cawangan Johor, Kampus Pasir Gudang, Jalan Purnama,
Bandar Seri Alam, 81750 Masai, Johor Darul Ta'zim.
07-3818455
edgii.apbpg@gmail.com

Copyright © Pioneering Educational Perspectives: Series 2025

All rights reserved. No part of this publication may be reproduced in any form or by electronic or mechanical means, including information storage and retrieval systems, or transmitted in any form or by any means, without the prior permission in writing from the publisher.

e-ISBN : 978-967-0033-31-0

Published date: 2025

Chief Editors:
Nur Alyani binti Khairol Anuar
Muhammad Irfan bin Mokhtar

Editors:
Aqeela binti Ahmad Kamiri
Hawa Syamsina binti Md Supie
Nurul Nadiah binti Rasdi
Qistina Azra binti Mohani
Siti Aishah binti Taib
Nurul Hijah binti Jasman
Siti Mariam binti Mohammad Iliyas

Published by:
Academy of Language Studies, Universiti Teknologi MARA Cawangan Johor, Kampus Pasir Gudang, Jalan Purnama, Bandar Seri Alam, 81750 Masai, Johor Darul Ta'zim.
07-3818455
edgii.apbpg@gmail.com

Preface

Pioneering Educational Perspectives: Series 2025 is a collection of thought-provoking insights and research contributions exploring contemporary educational trends and practices. This eBook presents a diverse range of perspectives on innovative teaching methodologies, digital learning strategies, and transformative approaches in education. Designed to serve as a resource for educators, researchers, and practitioners, it aims to inspire meaningful discussions and advancements in the field. Through carefully curated chapters, this publication offers fresh ideas and practical solutions to enhance learning experiences in an ever-evolving educational landscape.

e-ISBN: 978-967-0033-31-0

OPTIMIZING CONTENT DELIVERY FOR TEACHING AND LEARNING IN SCIENCE YEAR 5 USING A VIRTUAL REALITY ENVIRONMENT WITH COSPACES EDU 108

Muhammad Asyraf Abdullah Zawawi 108

ENHANCING PHARMACEUTIC EDUCATION WITH DIGITAL TOOLS: LEARNING ABOUT EXCIPIENTS IN MARKETED PRODUCTS THROUGH INFOGRAPHICS 112

Nurul Alyaa binti Ibrahim[1,*], Mohd Nadzri Mohd Najib[2] & Wong Yuet Yen[3] 112

IDENTIFYING STUDENT AT-RISK VIA BEHAVIORAL RECOGNITION AND LEARNING ANALYTICS DASHBOARD 116

Chai Waii Yuan[1], Chong Mien May[2] & Hairul Aysa binti Abdul Halim Sithiq[3] 116

Lenz DiSCo 120

Noreha Binti Midin[1]*, Norfazlina Binti Mohd Rahim[2], Rizaudin Bin Abd Rashid[3] & Najihah Binti Bakri[4] 120

TIKTOKONOMICS – HARNESSING THE POWER OF SOCIAL MEDIA TO TEACH ECONOMICS ECONOMICS FOR BUSINESS DECISION (ECO745) 123

Azlina Hanif[1,*]& Arlinah Abd Rashid[2] 123

ENGAGING LEARNING: AN INTERACTIVE GUIDE FOR CROP SCIENCE 127

Siti Nurul Atikah Abu Samah[1], Wan Natasya Wan Ahmed[2,*], Hamizah Othman[3] & Muhammad Afiq Haikal Yusoff Raimi[4] 127

KIT PEMBELAJARAN INTERAKTIF MBPK KSSM T1 SUBJEK PENGURUSAN DIRI: YOUR COLOURS YOUR LIMIT 130

Sandi Anak Danel[1]*, Pang Lee Ying[2], Shirley Anyie[3], Geraldine Lasak Ding[4], & Vestly Kong Liang Soon[5] 130

IMMERSIVE IOT LEARNING WITH AR-MICROC: A NEW EDUCATIONAL PARADIGM 134

Farah Waheda Othman[1]*, Irdayanti Mat Nashir [2], Mohamad Syahril Mat Saad[3], Ramlee Mustapha[4] & Mohamed Nor Azhari Azman[5] 134

3M-VM: REVOLUTIONIZING ESL SKILLS THROUGH AI IN PROJECT- BASED LEARNING 138

Nurul Ajleaa binti Abdul Rahman[1]* & Nur Ain Nasuha binti Nasran[2] 138

THEORY-BASED LEARNING DALAM PENDIDIKAN ERA 4.0: PENGHASILAN PRODUK INOVASI MELALUI KURSUS TEORI SENI DENGAN BANTUAN PLATFOM KREATIF AI SEBAGAI KAEDAH PEMBELAJARAN MASAKINI 142

Dr. Mohd Iqbal Badaruddin[1,*], Muhammad Luqman Ibnul Hakim Mohd Saad[2], Dr. Farid Abdullah[3], Hartini Mohd Razali[4] & Mazni Omar[5] 142

AI2P: ARTIFICIAL INTELLIGENCE TOOLS AND PAIR PROGRAMMING TO ENHANCE STUDENTS SELF-EFFICACY AND CONFIDENCE TO LEARN PYTHON PROGRAMMING 148

Ts. Syahrul Affendi Bin Abdul Rahman[1,*] 148

ASSESSMENT MARKS MADE EASY: THE EXCEL VBA SOLUTION 152

Mohamad Irwan P. Harahap[1,*] & Rohimah Khoiriyah Harahap[2] 152

DIGITAL TRANSFORMATION OF MALAYSIAN SIGN LANGUAGE EDUCATION 156

Mat Redhuan Samsudin[1,*], Noorlida Daud[2] & Rushana Sulaiman @ Abd Rahim[3] 156

e-ISBN: 978-967-0033-31-0

THEORY-BASED LEARNING DALAM PENDIDIKAN ERA 4.0: PENGHASILAN PRODUK INOVASI MELALUI KURSUS TEORI SENI DENGAN BANTUAN PLATFOM KREATIF AI SEBAGAI KAEDAH PEMBELAJARAN MASAKINI

Dr. Mohd Iqbal Badaruddin[1*], Muhammad Luqman Ibnul Hakim Mohd Saad[2], Dr. Farid Abdullah[3], Hartini Mohd Razali[4] & Mazni Omar[5]

[1,4,5]Jab. Pengajian Liberal, Kolej Pengajian Seni Kreatif, UiTM Kelantan, Malaysia
[2]Akademi Pengajian Bahasa, UiTM Kelantan, Malaysia
[3] Pendidikan Seni Rupa, Fakultas Pendidikan Seni dan Desain, Universitas Pendidikan Indonesia (UPI), Bandung, Indonesia

**Corresponding author: iqbal688@uitm.edu.my*

ABSTRAK
Pendidikan teori seni dalam kalangan pelajar Kolej Pengajian Seni Kreatif (KPSK) UiTM Kelantan bagi kursus pengajian budaya visual (*visual culture studies)* (VCS) seperti teori seni dan sejarah seni seni kurang diminati. Hal ini disebabkan kaedah pengendalian kursus tersebut yang hanya dipelajari secara teori, berbanding kursus studio seni yang dijalankan secara praktikal dengan menekankan kemahiran khusus. Objektif kajian adalah untuk mengenalpasti penerimaan pelajar KPSK terhadap penggunaan platfom kreatif Ai sebagai kaedah dalam pembelajaran yang mampu menghasilkan produk inovasi, khususnya melalui kursus teori seni. Di samping itu, kajian secara tidak langsung berhasrat mengetengahkan kepentingan mempelajari dan memahami teori-teori seni melalui penulisan *prompt* selaras dengan keperluan industri terutamanya selepas tamat pengajian. Hasil kajian menunjukkan konsep pembelajaran yang dihasilkan telah menggalakkan para pelajar KPSK menterjemahkan teori seni melalui penulisan *prompt* yang dinyatakan, kepada penghasilan sesebuah rekaan seni dalam jangka masa yang singkat sebelum diterjemahkan dalam pelbagai bentuk *merchandise* sebagai projek inovasi mereka. Konsep pembelajaran ini memberi pendedahan dan menggalakkan pelajar KPSK memahami proses kajian melalui rujukan beberapa teori seni dan diolah dengan penggunaan kreatif Ai (*generator*) agar dapat menghasilkan sesebuah rekaan dengan baik dan berdaya saing dengan trend seni kontemporari (industri seni) di dalam dan luar negara. Kajian ini mencadangkan konsep *theory-based learning* dengan menerokai platfom kreatif Ai sebagai proses menghasilkan rekaan yang baik pada sesebuah produk inovasi.

KATA KUNCI: Pembelajaran berasaskan teori, Pengajian budaya visual (VCS), Teori dan sejarah seni, Platfom kreatif Ai *generator* (janaan komputer) dalam pelajaran VCS, Teori seni dan penulisan *prompt*

MASALAH DAN OBJEKTIF

Melalui pemerhatian, kaji selidik dan gred keputusan akhir semester, didapati para pelajar seni di Kolej Pengajian Seni Kreatif (KPSK), UiTM Kelantan kurang meminati kursus pengajian budaya visual atau *visual culture studies* (VCS). Hal demikian disebabkan oleh *theory-based learning*, yang mana pelajar KPSK harus membuat ulangkaji secara individu untuk

e-ISBN: 978-967-0033-31-0

mempelajari beberapa teori seni berdasarkan silibus yang disediakan dalam kursus VCS, mengambil nota syarahan, berorientasikan ilmu pengetahuan dan dinilai berdasarkan markah ujian peperiksaan. Perkara ini amat berbeza dengan kursus studio pula lebih praktikal dan menekankan kemahiran individu atau berkumpulan.

Secara tidak langsung, kurangnya minat terhadap kursus VCS dikalangan pelajar KPSK menyebabkan mereka tidak memahami secara efektif proses penghasilan sesebuah karya seni dan rekaan produk atau *design thinking process* atas faktor kurang memahami dan mengabaikan teori-teori seni yang pernah dipelajari. Hal tersebut memberi kesan kepada pelajar KPSK terhadap proses perkembangan idea terutamanya ketika ingin menghasilkan sebuah rekaan yang segar, berkualiti dan mempunyai nilai kontemporari semasa terutama ketika bekerja dalam kelompok industri kreatif.

Manakala objektif kajian adalah meningkatkan minat pelajar KPSK tentang kepentingan dan kelebihan mempelajari, memahami dan mahir dengan teori-teori seni serta menggalakkan pelajar KPSK menerokai pelbagai jenis platfom kreatif Ai melalui penulisan *promt* yang baik selaras dengan keperluan industri terutamanya selepas tamat pengajian.

PENERANGAN REKA BENTUK

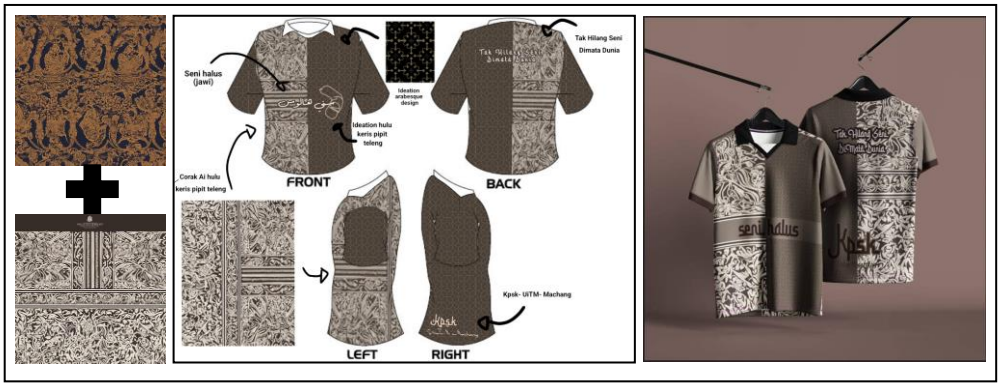
Kajian ini mencadangkan kerangka konsep yang merujuk *theory-based learning* sebagai kaedah menghasilkan sesebuah rekaan produk inovasi secara praktikal serta dihasilkan dalam masa yang singkat melalui janaan komputer di platfom kreatif Ai.

Kerangka konsep yang dihasilkan membantu proses kajian ini dimuatkan dalam sesebuah penulisan artikel atau buku ilmiah sebagai rujukan khususnya kepada golongan pendidik dalam bidang seni visual samada bagi kursus teori seni atau studio seni. Ia membantu melancarkan proses pembelajaran serta penghasilan produk seni dengan efektif seperti kajian dan proses penghasilan rekaan seni mengikut jangka masa yang singkat serta bersesuaian dengan trend seni visual di dalam dan luar negara (rujuk gambar rajah 1 dan 2).



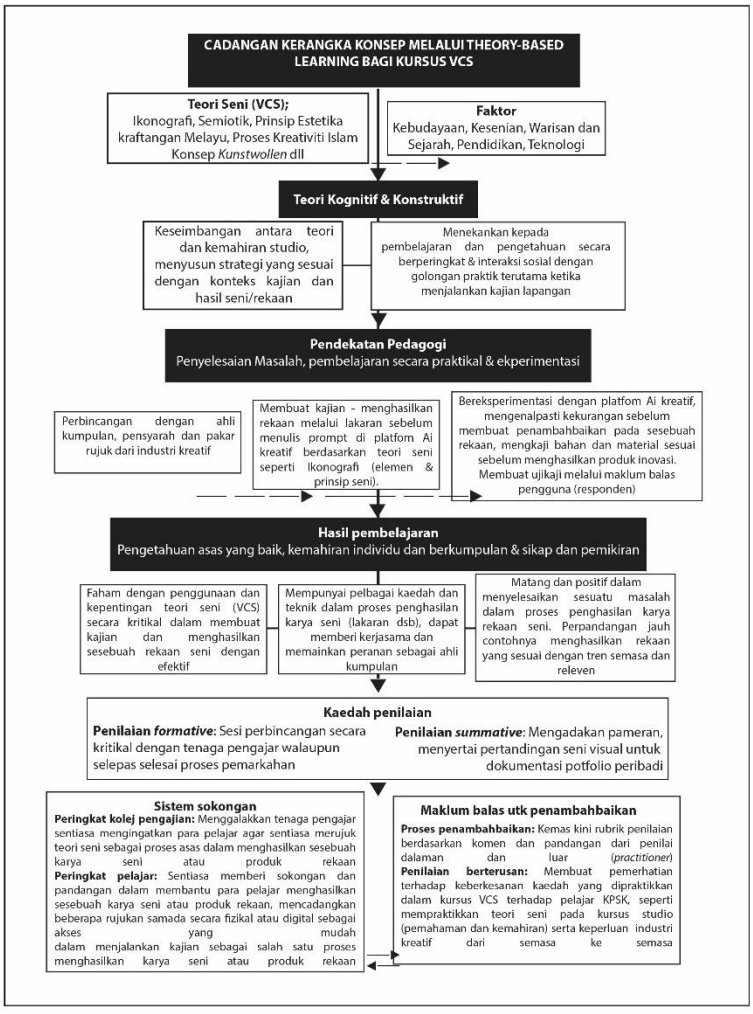
Gambar rajah 1: Contoh penghasilan pelekat bersubjekkan Wau Puyuh dan dijana menggunakan *OpenAi* dan kemudian dikemaskan melalui platfom *Canva*.

e-ISBN: 978-967-0033-31-0



Gambar rajah 2: Contoh penghasilan jersi bersubjekkan keris dan dijana dari *Openart.Ai, Binge.Ai, Beautiful.Ai , Design.Ai* dan kemudian dihantar kepada pihak cetakan baju.

VISUAL



Gambar rajah 3: Kerangka konsep yang dihasilkan dan dipraktikkan dalam kursus VCS.

PENINGKATAN MINAT PELAJAR TERHADAP KURSUS VCS DENGAN BANTUAN PLATFOM KREATIF AI SEBAGAI KAEDAH PEMBELAJARAN

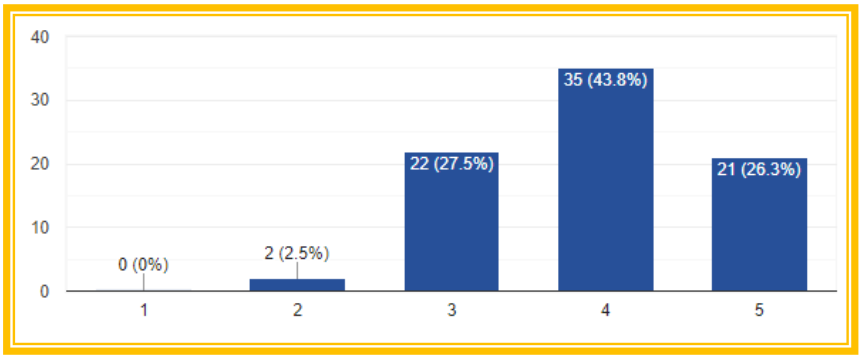
Berdasarkan soal selidik, pemanfaatan teknologi kreatif AI sebagai medium sokongan dalam pembelajaran kursus VCS berupaya meningkatkan minat para pelajar. Hal ini dapat

e-ISBN: 978-967-0033-31-0

diperhatikan apabila platform tersebut diakui membawa impak positif, antaranya 1) Membantu pelajar menyiapkan tugasan dan menghasilkan karya dalam jangka masa singkat, 2) Meningkatkan proses kreativiti dalam pembelajaran VCS, 3) Mengemukakan idea dengan lebih cepat dan efisyen , 4) Memudahkan kerja-kerja rekaan grafik (*designing*) seperti ilustrasi, poster, fotografi, logo dsb secara individu atau berkumpulan, 5) Memberi ruang dan peluang kepada pelajar untuk menghasilkan sesebuah rekaan yang bagus, dan 6) Membantu pelajar mempelajari topik-topik VCS dengan baik.

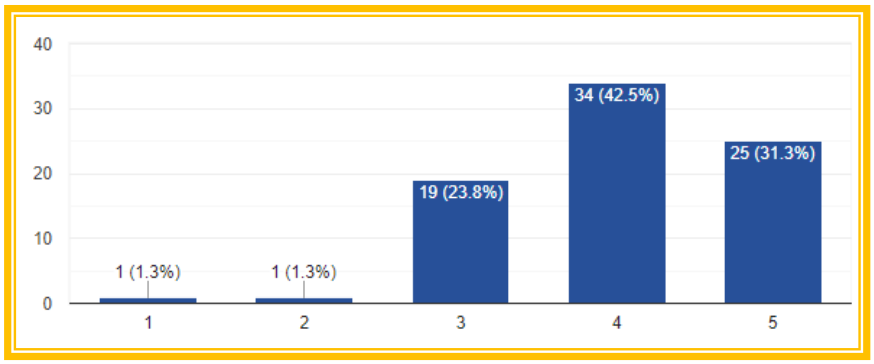
Di samping itu, projek penghasilan inovasi dalam pembelajaran Pengajian Liberal (VCS) diakui sebagai satu usaha yang signifikan kerana membantu para pelajar mempelajari topik-topik VCS dengan lebih baik dan berkesan. Hal ini dapat diperhatikan berdasarkan majoriti respon pelajar sebagaimana carta berikut:

Carta 1: Respon pelajar terhadap projek penghasilan inovasi dalam kursus VCS melalui rujukan kerangka konsep sebelumnya.



Secara keseluruhan, projek penghasilan inovasi dalam pembelajaran Pengajian Liberal (VCS) disepakati oleh kebanyakan pelajar sebagai medium yang membantu mereka mengenali dan memahami sesebuah subjek/objek kajian dengan lebih baik. Keberhasilan ini dapat ditelusuri berdasarkan peratusan yang ditunjukkan sebagaimana carta di bawah. Kesimpulannya, dapatan ini menunjukkan aktiviti penghasilan produk inovasi melalui kursus teori seni dengan bantuan platfom kreatif AI sebagai kaedah pembelajaran yang perlu dilaksanakan seiring dengan kemajuan teknologi masakini.

Carta 2: Keberhasilan projek inovasi dalam kursus VCS



NOVELTI DAN KEUNIKAN

Cadangan pada kerangka konsep melalui *theory-based learning* ini dijadikan rujukan kepada golongan pendidik dan pelajar seni visual di peringkat sekolah menengah dan pengajian tinggi, termasuk golongan praktik dalam industri kreatif ketika memberi tunjuk ajar dan latihan kepada staf baharu. Manakala dari aspek lain, keunikan kerangka konsep yang telah dihasilkan

e-ISBN: 978-967-0033-31-0

ini memberi pemahaman yang mudah dan jelas terutama ketika ingin menghasilkan sesebuah projek inovasi dikalangan pelajar seni secara mudah ketika menjana perkembangan idea dalam jangka masa yang singkat, iaitu dapat menghasilkan sesebuah rekaan seni serta produk inovasi dengan lebih baik dan sesuai dengan trend semasa di dalam dan luar negara.

MANFAAT

Konsep kajian yang dihasilkan merupakan inovasi terhadap bidang pendidikan teori dan sejarah seni khususnya golongan pendidik sebagai usaha mewujudkan suasana pembelajaran yang praktikal walaupun didalam sesebuah sesi syarahan (kelas). Hal tersebut kerana konsep yang dihasilkan memudahkan golongan pendidik menyusun strategi pembelajaran agar pelajar dapat merujuk teori seni dengan mudah dan kemudian menghasilkan projek inovasi melalui platfom kreatif Ai atas talian.

Selain proses pembelajaran, konsep yang dihasilkan ini juga tidak hanya membantu golongan pendidik menjalankan proses penilaian dengan baik dan tepat, malah ia juga memberi perspektif berbeza bagi kursus beroirentasikan teori seni terutama memacu dimensi baharu agar dapat melangkah ke peringkat yang lebih tinggi dalam pendidikan seni era 4.0.

Ia adalah rentetan dari kenyataan Nur Hanim Khairuddin (2013) mengenai New Scene Artist, iaitu Sulaiman Esa dan Redza Piyadasa yang mengkaji teori dan falsafah seni dan budaya, dan kemudian menghasilkan karya secara serebral, objektif dan eksperimental, lalu merintis kaedah anti-formalis, konstruktivis, hard-edge dan minimalis.

POTENSI KOMERSIAL

Kerangka konsep yang dicadangkan menjadi satu kaedah yang baik untuk rujukan khususnya dalam bentuk buku panduan kepada para pendidik dan pelajar bagi kursus VCS. Kandungan dalam buku panduan tersebut disertakan beberapa langkah, idea dan strategi secara ringkas serta infografik. Malah reka letak yang menarik serta buku saiz A5 (21x14.85cm) memudahkan pembaca mengaplikasikan kerangka konsep agar dapat diterjemahkan dengan baik dan efisyen serta menggalakkan para pelajar menghasilkan sesebuah produk inovasi yang mempunyai nilai komersil.

KESIMPULAN

Pembelajaran teori dan sejarah seni dapat dimanfaatkan dengan mudah dan efektif dengan menghasilkan konsep kajian sebagai rujukan kepada golongan pendidik, seterusnya dijadikan antara kaedah menggalakkan minat pelajar seni melalui penghasilan tugasan, projek atau produk inovasi dengan bantuan platfom kreatif Ai pada pendidikan era 4.0. Secara tidak langsung konsep kajian tersebut juga dapat mengubah pandangan dan persepsi pelajar terhadap kursus teori seni yang sebelum ini bersandarkan kepada syarahan dan nota semata, kepada menerokai perkembangan idea melalui platfom kreatif Ai dan rekaan berinovasi dan seterusnya ke peringkat yang lebih tinggi dalam bidang seni visual.

RUJUKAN

Farah Lutfiah Nasihah, Riski Alita Istiqomah dan Yuli Tri Wiyanto, (2024), *Analysing The Reason For Students' Lack of Interest in Learning Arts and Culture As Subjects in Class IV C at SDN 210 Babakan Sinyar*, Journal of Education Method and Learning Strategy, Volume 2 Issue 03, DOI: https://doi.org/10.59653/jemls.v2i03.1004

Heather M. Moorefield-Lang, (2008*), The Relationship of Arts Education to Student Motivation, Self-Efficacy, and Creativity in Rural Middle Schools,* Thesis dissertation (PhD), School of Education, University of North Carolina at Chapel Hill, USA.

e-ISBN: 978-967-0033-31-0

Noor Farhani Othman, Nur Nazlin Zahri, Siti Zuraida Maaruf, Akmal Ahamed Kamal dan Raja Intan Suhaylah Raja Abdul Rahman, (2023), *Elevating Students' Interest in Learning Visual Art Education (VAE): Exploring Issues on Barriers and Challenges*, International Journal Of Academic Research In Progressive Education And Development, Vol. 12, No. 3, 2023, DOI:10.6007/IJARPED/v12-i3/19198

Nur Hanim M. Khairuddin dan Beverly Yong, (2013), Pengenalan (Bab buku), Reaksi Strategi Kritikal Baru: Naratif Seni Rupa Malaysia Jilid 2, disunting oleh Nur Hanim M. Khairuddin & Beverly Yong, Rogue Art, KL.

Tan Xiao Wei, Yip Wen Qi dan Melor Md Yunus, (2023), *The Power of Gamifographics Learning*, Malaysia Journal of Invention and Innovation (MJII) Volume 2, Issue 2 | eISSN: 2976-2170.